

# AEIOU-Aufgaben

## Individuell wählbare Aufgaben für die Lektüre „Ist das wirklich alles?“

Diese Auswahl von AEIOU-Aufgaben<sup>1</sup> unterstützt die Arbeit mit der Lektüre „Ist das wirklich alles?“. Sie kann beliebig erweitert und den Kindern zum Beispiel auf Etiketten an die Hand gegeben werden. Lesen Sie zum Vorgehen im Unterricht den Beitrag „Ist das wirklich alles?“ in „Die Grundschulzeitschrift“, Heft 310.

### AUFGABEN FÜR ALLE GESCHICHTEN

#### **A wie argumentieren**

Pro-und-kontra-Diskussion in einer Tabelle

- Passt das Bild zu der Geschichte?  
Passt die Überschrift zum Bild?  
Passt die Überschrift zur Geschichte?

#### **E wie erkunden**

- Erkunde, was das Bild mit Mathematik zu tun hat.
- Erkunde, was die Geschichte mit Mathematik zu tun hat.

#### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere eine Rechengeschichte, die zu dem Bild passt.
- Imaginiere eine Rechengeschichte, die zu der Geschichte passt.
- Imaginiere eine Forscherfrage<sup>2</sup>, die sich für dich aus der Geschichte ergibt.
- Imaginiere eine eigene Fantasiegeschichte zu dem Bild.
- Imaginiere eine eigene Fantasiegeschichte zu der Überschrift.

#### **O wie ordnen**

- Schreibe alle Begriffe auf, die du auf dem Bild siehst und ordne sie nach dem Alphabet.
- Suche alle Nomen aus der Geschichte heraus und ordne sie nach dem Alphabet.
- Suche alle Verben aus der Geschichte heraus und ordne sie nach dem Alphabet.
- Suche alle Adjektive aus der Geschichte heraus und ordne sie nach dem Alphabet.

#### **U wie urteilen**

- Urteile, ob das Bild zu der Geschichte passt.
- Urteile, ob die Überschrift zum Bild passt.
- Urteile, ob die Überschrift zur Geschichte passt.
- Begründe dein Urteil.

#### **1. GESCHICHTE:**

### Ist das alles?

#### **Thema:**

*Angst, Vorurteil, Einfallsreichtum*

#### **A wie argumentieren**

- Sollten Geschichten weitergedacht werden können?
- Ist das Spiel einfallsreich, fantasievoll und lustig?

#### **E wie erkunden**

- Erkunde, warum Ute, Urs und Ulf zuerst an einen Überfall dachten.
- Erkunde, was die Vogelschar machte, nachdem sie neben Ute, Urs und Ulf gelandet waren.
- Erkunde, woran du erkennst, dass die Vogelschar keinen Überfall plant.
- Erkunde, warum das Spiel zu einer Fantasiegeschichte führt.

#### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere die Fortsetzung der Geschichte, die sich die Vogelschar erzählt.
- Imaginiere, was die Vogelschar noch hätte vorhaben können, als sie neben den drei Kindern landete.

#### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

#### **U wie urteilen**

- Urteile, ob dir vollendete Geschichten oder Geschichten, die du weiterdenken kannst, besser gefallen.
- Urteile, ob das Spiel der Vogelschar ein einfallsreiches Spiel ist.

## 2. GESCHICHTE:

### Der Dirigent

#### Thema:

*Größenwahn, Nützlichkeit, Freude, Sinnhaftigkeit, Neugierde*

#### **A** wie argumentieren

- Ist das Walross ein Hochstapler?
- Ist das Dirigieren eine wichtige Aufgabe?
- Ist die Tätigkeit des Walrosses wichtig?
- Ist das Walross ein zufriedenes Tier?

#### **E** wie erkunden

- Erkunde, welche beiden Tiere hier aufeinandertreffen und wo.
- Erkunde, was die wichtige Aufgabe des Walrosses ist.
- Erkunde, was das Walross am ersten Tag Wichtiges macht.
- Erkunde, wie der Dorsch darauf reagiert.  
Wie hättest du an der Stelle des Dorsches reagiert?

#### **I** wie imaginieren (sich vorstellen)

- Imaginiere, was das Walross noch alles für weltwichtige Aufgaben erledigen könnte.
- Imaginiere, was sich der Dorsch dabei denkt.

#### **O** wie ordnen

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_.

#### **U** wie urteilen

- Urteile, ob das Walross ein Hochstapler ist.
- Urteile, ob das Dirigieren eine wichtige Aufgabe ist.
- Urteile, ob der Dorsch ein neugieriges Tier ist.
- Urteile, ob das Walross ein zufriedenes Tier ist.

## 3. GESCHICHTE:

### Leckere Träume

#### Thema:

*Vorlieben (süß und salzig), Schlaraffenland, Bedeutung des Essens*

#### **A** wie argumentieren

- Ist das Leben im Schlaraffenland das Glück auf Erden?
- Macht es glücklich, nur Süßes zu essen?
- Kann essen glücklich machen?

#### **E** wie erkunden

- Erkunde, woher sie zurückkommen und was sie machen.
- Erkunde, was für nächsten Mittwoch angekündigt wurde und wer sich darüber besonders freute.
- Erkunde, was der Knabberkrebs in dieser Nacht träumt.

#### **I** wie imaginieren (sich vorstellen)

- Imaginiere, was auf der langen Liste stand, die den Schlaraffen vorgelesen wurde.

- Imaginiere einen zuckersüßen Traum.
- Imaginiere einen salzigen Traum.

#### **O** wie ordnen

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_.

#### **U** wie urteilen

- Urteile, ob das Leben im Schlaraffenland für dich das Glück auf Erden wäre.
- Urteile, ob es dich glücklich machen würde, nur Süßes zu essen.
- Urteile, ob dich essen glücklich macht.

## 4. GESCHICHTE:

### Sommergedanken

#### Thema:

*Freundschaft, Einsamkeit, Traum, Wirklichkeit*

#### **A** wie argumentieren

- Ist es einfach, den ganzen Winter allein zu verbringen?
- Finde Argumente für eine Freundschaft.
- Welche Vorzüge hat ein unsichtbares Bett?
- Warum kann eine Wärmflasche in einem Eispalast hilfreich sein?

#### **E** wie erkunden

- Erkunde, warum Lady Quak allein nach Norden reiste.
- Erkunde, was sie in der Nähe des Nordpols besaß und was das Besondere daran ist.
- Erkunde, wie sich Lady Quak in ihrem unsichtbaren Eispalast die Zeit vertreibt.
- Erkunde, mit wem Lady Quak den Sommer verbracht hat.

#### **I** wie imaginieren (sich vorstellen)

- Imaginiere, was Lady Quak mit Lord Erpel und Klein Piepsi Schönes erlebte.
- Imaginiere, was bei dem gefährlichen Abenteuer am Amazonas passiert sein könnte.
- Imaginiere, was noch alles den Eispalast von Lady Quak zierte.

#### **O** wie ordnen

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_.

#### **U** wie urteilen

- Urteile, wie du es fändest, den ganzen Winter allein zu verbringen.
- Urteil, ob du es schön findest, mit Freunden gemeinsam etwas zu erleben.
- Urteile, ob du auch gern in einem solchen Eispalast leben würdest.
- Urteile, ob du auch nach viel Trubel Ruhe brauchst und dich gern zurückziehst.

## 5. GESCHICHTE:

### Vollmond

#### Thema:

*Durchhalten, Frustrationstoleranz,  
Schlimmes relativieren, Humor, Mut*

#### **A wie argumentieren**

- Sind solche Situationen im Leben hilfreich?
- Ist Humor in einer solchen Situation hilfreich?
- Ist es hilfreich, sich Situationen auszumalen, in denen es noch schlimmer ist?
- Hilft eine gehörige Portion Mut in einer solchen Situation?

#### **E wie erkunden**

- Erkunde, was der Reisegruppe zugestoßen ist.
- Erkunde, was Kasimir zu dem Stöhnen, Fluchen und Jammern einfällt und was er macht.
- Erkunde, warum der Hase über all das lachen konnte.
- Erkunde, was Nerven wie Drahtseile sind.
- Erkunde, was Humor ist.

#### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere die gruselige Geschichte, die Kasimir erzählte.
- Imaginiere, was der Reisegruppe hätte helfen können.
- Imaginiere, wie die Reisegruppe aus dieser misslichen Lage wieder herauskommt.

#### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

#### **U wie urteilen**

- Urteile, wie für dich eine solche Situation wäre und was du daraus lernen könntest.
- Urteile, ob dein Humor ausreichen würde, um über eine solche Situation noch zu lachen.
- Urteile, ob es für dich hilfreich wäre, dir in einer solchen Situation noch Schlimmeres vorzustellen.
- Urteile, ob dir Nerven wie Drahtseile in einer solchen Situation helfen würden.

## 6. GESCHICHTE:

### Märchen

#### Thema:

*Glück = Kinder?, Zweisamkeit,  
Wohlstand (Schloss = Glück?)*

#### **A wie argumentieren**

- Ist Kinder zu haben ein Glück?
- Kann Zweisamkeit Glück bedeuten?
- Ist es Glück, ein Schloss zu besitzen und darin zu leben?
- Ist ein märchenhaftes Leben Glück?

#### **E wie erkunden**

- Erkunde, was sich die Gans und der Fisch herbeigesehnt hatten und warum.
- Erkunde, was in dem Augenblick geschah, als die Sonne unterging.
- Erkunde, in was sich die Gans und der Fisch sich verwandelten.
- Erkunde, was die beiden dann taten.
- Erkunde, was ihr Glück komplett machte.
- Erkunde, wie die beiden ihre Kinder nannten.

#### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, was noch hätte passieren können, als sich die Gans und der Fisch küssten.
- Imaginiere, inwiefern ihr Leben so richtig märchenhaft wurde.

#### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

#### **U wie urteilen**

- Urteile, ob es für dich wichtig ist, später mal eigene Kinder zu haben.
- Urteile, ob für dich auch Zweisamkeit mit einem anderen Menschen Glück bedeuten kann.
- Urteile, ob es für dich ein Glück wäre, ein Schloss zu besitzen und darin zu leben.
- Urteile, wie für dich ein märchenhaftes Leben wäre.

## 7. GESCHICHTE:

### Der letzte Wunsch

#### Thema:

*Schläue, Strategie, Einfallsreichtum*

#### **A wie argumentieren**

- Ist es praktisch, süß zu sein?
- Reicht es aus, groß und stark zu sein?

#### **E wie erkunden**

- Erkunde, was der Riesenaffe eigentlich vorhatte.
- Erkunde, was das Bonbon behauptete.
- Erkunde, welchen Einfall das Eis hatte.
- Erkunde, was der Lutscher daraufhin tat.
- Erkunde, was für einen Charakter der Affe hat.

#### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere einen anderen Trick, den die drei Süßen hätten anwenden können.
- Imaginiere eine sehr lange und langweilige Geschichte, bei der man nichts anderes als einschlafen kann.

#### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

## **U wie urteilen**

- Urteile, ob du es praktisch fändest, süß zu sein.
- Urteile, was aus deiner Sicht die Vorzüge sind, groß und stark zu sein.
- Urteile, wie du die Idee der Süßen findest.

## **8. GESCHICHTE:**

### **Der magische Spiegel**

#### **Thema:**

*Umweltbewusstsein, Hellseherei*

## **A wie argumentieren**

- Der Spiegel der alten Wurzelwöhr kann in die Zukunft blicken.
- Ein Hamster kann im Laufrad Strom für eine ganze Stadt produzieren.
- In vielen Supermärkten werden fast alle Lebensmittel in einer Plastikverpackung eingepackt.

## **E wie erkunden**

- Erkunde, was die alte Wurzelwöhr allzu gern tat.
- Erkunde, was der Spiegel der alten Wurzelwöhr konnte.
- Erkunde, was die alte Wurzelwöhr von ihrem Spiegel erfuhr.
- Erkunde, was in der fernen Zukunft möglich werden könnte.
- Erkunde, was im Supermarkt alles in Plastik verpackt ist.

## **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, was der Spiegel der alten Wurzelwöhr für eine andere tolle Fähigkeit haben könnte.
- Imaginiere eine eigene Zukunft voller Wunder.
- Imaginiere, was in Zukunft alles aus Abfall gemacht werden könnte.

## **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

## **U wie urteilen**

- Urteile, wie du es beurteilst, dass ein Spiegel die Zukunft vorhersehen kann.
- Urteile, wie du es findest, wenn ein Hamster im Laufrad Strom für eine ganze Stadt produziert.
- Urteile, wie du es findest, dass die meisten Lebensmittel in Supermärkten in Plastik verpackt sind.

## **9. GESCHICHTE:**

### **Detektive**

#### **Thema:**

*Entdeckergeist, Neugier, Mut, Geduld, Frustrationstoleranz, Enttäuschung*

## **A wie argumentieren**

- Detektive besitzen Entdeckergeist.

- Die Detektive können mit Niederlagen umgehen.
- Die Detektive haben Geduld.
- Die Detektive sind sehr mutig.

## **E wie erkunden**

- Erkunde, was die Detektive nach wochenlanger Suche erlebten.
- Erkunde, was sie dann doch Interessantes fanden.
- Erkunde, was die Detektive dann machten.

## **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, was sich in der Truhe hätte befinden können.
- Imaginiere, was sie noch Interessantes unter der Truhe hätten finden können.
- Imaginiere, was sich hinter der Tür befinden könnte.
- Imaginiere, eine Rechengeschichte, die zu dem Bild oder der Geschichte passt.

## **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

## **U wie urteilen**

- Urteile, ob du mit Entdeckergeist ausgestattet bist und wodurch er sich bei dir auszeichnet.
- Urteile, ob du gut mit Niederlagen umgehen kannst. Begründe und finde ein Beispiel.
- Urteile, ob du mit Geduld ausgestattet bist. Begründe und finde Beispiele.
- Urteile, ob Mut immer von Vorteil ist.

## **10. GESCHICHTE:**

### **Die besetzte Burg**

#### **Thema:**

*Bedeutung von Glück, Wichtigkeit von Flüssigkeit fürs Leben und Denken, Wert, Rat einholen*

## **A wie argumentieren**

- Ist es ein Glück, ein Pferd zu besitzen?
- Ist es schlimm, sich im Urlaub sein Handy stehlen zu lassen?
- Kann das Trinken von Kräutertee einem zu genialen Ideen verhelfen?
- Sind Gegenstände, die man kaufen kann, wirklich wertvoll?
- Kann es hilfreich sein, um Rat zu fragen?

## **E wie erkunden**

- Erkunde, was dem Herzog von Schwadronien im Urlaub passierte.
- Erkunde, was nach dem Urlaub geschah.
- Erkunde, was er im Gasthof „Dorfkrug“ tat.
- Erkunde, was er schließlich tat und was dann geschah.

## **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, welche weitere Überraschung er auf der Burg hätte erleben können.
- Imaginiere, welches seine drei genialen Ideen waren.

### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

### **U wie urteilen**

- Urteile, wie es für dich wäre, ein Pferd zu besitzen.
- Urteile, wie es für dich wäre, wenn dir dein Handy im Urlaub gestohlen würde.
- Urteile, ob du meinst, dass dir Kräutertee zu genialen Ideen verhelfen würde.
- Urteile, ob für dich gekaufte Gegenstände wertvoll sind. Welche könnten das sein?

## **11. GESCHICHTE:**

### **Das Orakel**

#### **Thema:**

*Wahrsagerei, Hellseherei, Autorität, Allwissenheit, Naturwissenschaft, übernatürliche Fähigkeiten*

### **A wie argumentieren**

- Ist es hilfreich, in die Zukunft blicken zu können?
- Gibt es Wahrsager?

### **E wie erkunden**

- Erkunde, was die Frösche taten und warum.
- Erkunde, wofür Frösche bekannt sind.
- Erkunde, ob das Orakel den Fröschen eine Hilfe ist.

### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, wovon das Orakel geträumt haben könnte.
- Imaginiere, was die Frösche das Orakel noch hätten fragen können.
- Imaginiere einen möglichen Wetterbericht.

### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

### **U wie urteilen**

- Urteile, ob du es hilfreich fändest, in die Zukunft blicken zu können.
- Urteile, ob es Menschen gibt, die wahrsagen können.
- Urteile, ob das Orakel glaubwürdig aussieht.

## **12. GESCHICHTE:**

### **Vergesslichkeit**

#### **Thema:**

*Vergesslichkeit, Merkfähigkeit, Jung hilft Alt*

### **A wie argumentieren**

- Werden die Menschen im Alter vergesslicher?
- Sollten junge Menschen etwas mit alten Menschen unternehmen?

### **E wie erkunden**

- Erkunde, welches Problem Emmas Opa hat.
- Erkunde, was Emmas Opa alles vergessen hat.
- Erkunde, wie die Krankheit heißt, die die Menschen sehr vergesslich werden lässt.

### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, was Emma mit ihrem Opa noch alles hätte erleben können.
- Imaginiere, was Emma mit ihrem Opa im Schwimmbad erlebt haben könnte.
- Imaginiere, welchen Auftritt Emmas Opa im Zirkus hatte.

### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

### **U wie urteilen**

- Urteile, wie es für dich wäre, wenn du plötzlich alles vergessen würdest.
- Urteile, wie es für dich wäre, wenn du einen Opa hättest, der alles vergisst, was du ihm erzählst oder was du mit ihm erlebst.
- Urteile, wie du es findest, etwas mit alten Menschen zu unternehmen oder zu erleben.

## **13. GESCHICHTE:**

### **Der Koffer**

#### **Thema:**

*Wirklichkeit, sich wichtig nehmen, Ehrlichkeit, physikalische Kraft, Reisen, Personalisierung von Gegenständen, Lebewesen, Stress, Ruhe, Weisheit*

### **A wie argumentieren**

- Gegenstände und Pflanzen können plötzlich alles, was Menschen auch können (sprechen, sich fortbewegen, einen eigenen Willen haben)
- Ist Stan Spider ein typischer Agent?
- Kann ein Luftballon eine Brücke bewegen?

### **E wie erkunden**

- Erkunde, wer sich noch alles auf dem Bild versteckt.
- Erkunde, was dazu geführt haben könnte, dass sich die Brücke in Bewegung setzte.
- Erkunde, welche Charaktereigenschaft die Brücke zeigt. Begründe.
- Erkunde, welche Charaktereigenschaft der Agent hat und ob sie typisch für Agenten ist. Begründe.

### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, was sich der Frosch wohl denken mag.
- Imaginiere, was das Geheimnis des Koffers sein könnte.
- Imaginiere, was ein Agent in seinem Koffer alles aufbewahren könnte.

## **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

## **U wie urteilen**

- Urteile, ob es für den Agenten hilfreich ist, dass die Brücke sprechen kann.
- Urteile, ob Stan Spider typische Charakterzüge eines Agenten aufweist.
- Urteile, ob du meinst, dass ein Luftballon eine Brücke bewegen kann.
- Urteile, ob du findest, dass die Überschrift zur Geschichte passt.
- Urteile, ob es hilfreich wäre, wenn auch Gegenstände einen eigenen Willen hätten.
- Urteile, ob sich Stan Spider angemessen verhält.

## **14. GESCHICHTE:**

### **Der ganz besondere Ton**

#### **Thema:**

*Erfindungen, Bedeutung von Musik, Einfallsgeist, Einfallsreichtum*

#### **A wie argumentieren**

- Erfinder als Beruf
- Ist Musik für den Menschen wichtig?
- Ist der Wackelohrtroll ein guter Erfinder?
- Ist der Wackelohrtroll ein Mensch?

#### **E wie erkunden**

- Erkunde, welches die neuste Erfindung des Wackelohrtrolls in diesem Jahr war und was sie konnte.
- Erkunde, wo der Wackelohrtroll seine Vorführung abhält.
- Erkunde, was der Klangkörper der Erfindung sein könnte.
- Erkunde, mit welchen Körperteilen der Wackelohrtroll seine Tonmaschine bedient.
- Erkunde, was eine Mittsommernacht ist.
- Erkunde, was das Bild oder die Geschichte mit Mathematik zu tun haben könnte.

#### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, welche Erfindung der Wackelohrtroll im Vorjahr gemacht hat und was sie konnte.
- Imaginiere deine eigene Erfindung, die du in der Mittsommernacht vorstellen könntest. Beschreibe, was sie könnte.
- Imaginiere, welche verblüffende Wirkung die Tonmaschine hatte.

#### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

#### **U wie urteilen**

- Urteile, ob Erfinder für dich ein interessanter Beruf wäre.
- Urteile, ob Musik für dich wichtig ist.
- Urteile, ob Einfallsreichtum für dich wichtig ist.

- Urteile, wie dir der Wackelohrtroll gefällt.
- Urteile, ob der Wackelohrtroll ein guter Erfinder ist.
- Urteile, ob du den Wackelohrtroll auf dem Bild gut dargestellt findest.

## **15. GESCHICHTE:**

### **Zauberei**

#### **Thema:**

*Hexerei, Zufall, Glück, Bedeutung von Wünsche, Nutzen, Sinnhaftigkeit*

#### **A wie argumentieren**

- Ist es hilfreich eine Hexe zu sein?
- Ist die Hexe Purlizza eine gute Hexe?
- Kann eine Hexe jemals glücklich und zufrieden sein?
- Sind Wünsche wichtig?
- Müssen alle Wünsche in Erfüllung gehen?

#### **E wie erkunden**

- Erkunde, was die Hexe Purlizza freitags isst und was sie im Anschluss macht.
- Erkunde, welches Zauberwort die Hexe Purzilla als Erstes ausspricht.
- Erkunde, was die Hexe Purzilla alles herbeihext.
- Erkunde, was die Hexe Porzilla macht, nachdem sie den dritten unnötigen Gegenstand herbeigezaubert hat.
- Erkunde, was auf dem Bild alles zu sehen ist und notiere es.

#### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, was der Fluch „Ochnöööö!“ hervorzauberte.
- Imaginiere, wie das richtige Zauberwort mit dreizehn Buchstaben heißen könnte.
- Imaginiere, was die Hexe Purlizza gern herbeizaubern wollte.

#### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

#### **U wie urteilen**

- Urteile, ob du es hilfreich fändest, eine Hexe zu sein.
- Urteile, ob die Hexe Purlizza eine fähige Hexe ist.
- Urteile, ob eine Hexe jemals glücklich und zufrieden sein kann.
- Urteile, ob es wichtig ist, Wünsche zu haben.
- Urteile, ob du findest, dass alle Wünsche in Erfüllung gehen sollten.
- Urteile, ob du auf dem Bild zum Text auch für dich sinnvolle Gegenstände entdecken kannst.

## 16. GESCHICHTE:

### Die verlorene Insel

#### Thema:

*physikalisches Wissen, Mitfühlen,  
sich um Freunde sorgen, sich in Acht nehmen,  
Wetter, Gewalten der Natur*

#### **A wie argumentieren**

- Bei Gewitter auf offener See
- Sorgen sich die Zwerge zu Recht?
- Berücksichtigung des Wetters beim Planen von Ausflügen

#### **E wie erkunden**

- Erkunde, wer in dem Hausboot lebt und wo es sich befindet.
- Erkunde, wohin der Dinosaurier sich in Sicherheit gebracht hat.
- Erkunde, worum sich die Zwerge sorgten und warum.

#### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, was die Zwerge auf der kleinen Insel Fürchterliches erlebt hatten.
- Imaginiere, wie es dem Dinosaurier ergangen war.
- Imaginiere, wie das Leben der Zwerge und des Dinosauriers nun weitergehen wird.
- Imaginiere, wie die Geschichte für die Zwerge auch hätte enden können.

#### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_.

#### **U wie urteilen**

- Urteile, ob es schlau ist, sich bei Gewitter auf offener See in einem Hausboot aufzuhalten.
- Urteile, ob die Zwerge sich zu Recht Sorgen machten.
- Urteile, ob die Überschrift zu der Geschichte passt.
- Urteile, ob du den Kampf gegen die Natur aufnehmen würdest.
- Urteile, ob du das Wetter im Auge haben solltest, wenn du einen Ausflug unternimmst.

## 17. GESCHICHTE:

### Die Feuerkönigin

#### Thema:

*Freundschaft, Zerstörungswillen, Gründe für Fehlverhalten,  
Freundschaft, Einsamkeit*

#### **A wie argumentieren**

- Sind Freunde im Leben wichtig?
- Macht Alleinsein glücklich?
- Berechtigt einen eine schwierige Kindheit zu Fehlverhalten im späteren Leben?

#### **E wie erkunden**

- Erkunde, was die Feuergöttin aus ihrem Land macht.
- Erkunde, wie ihr Land jetzt aussieht.
- Erkunde, wie es kam, dass zwei Bewohner unbeschadet davorkamen.
- Erkunde, was für ein Stück Land das sein muss, bei dem die Flammen an der Landesgrenze Halt machen.
- Erkunde, welches Naturereignis Ähnliches vollbringt wie die Feuerkönigin.

#### **I wie imaginieren (sich vorstellen)**

- Imaginiere, warum die Feuerkönigen alles in Schutt und Asche legt.
- Imaginiere, was die drei gemeinsam Lustiges erleben.
- Imaginiere, wie das Leben der Feuergöttin ohne die beiden übrig gebliebenen Bewohner ausgesehen hätte.

#### **O wie ordnen**

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_.

#### **U wie urteilen**

- Urteile, ob dir Freunde im Leben wichtig sind.
- Urteile, ob du gern allein bist.
- Urteile, ob eine schwierige Kindheit ein Fehlverhalten im späteren Leben rechtfertigt.
- Urteile über das Verhalten der Feuergöttin.
- Urteile über die Vorzüge einer solch kargen Landschaft.
- Urteile, ob man mit jemanden Freundschaft schließen kann, der einen zuvor vertreiben wollte.

## 18. GESCHICHTE:

### Die dritte Geschichte

#### Thema:

*Vorurteile, unterschiedliche Herkunft,  
reicht Liebe*

#### **A wie argumentieren**

- Sollte es eine dritte Geschichte geben?
- Ist Romeo ein schlauer Hund?
- Viele haben Vorurteile.
- Kann die unterschiedliche Herkunft eine Liebe verhindern?
- Können Romeo und Julia aus dieser Geschichte ein Liebespaar werden?

#### **E wie erkunden**

- Erkunde, was in der ersten Geschichte passiert.
- Erkunde, was in der zweiten Geschichte passiert.
- Erkunde, wer in der Geschichte Romeo ist und wer Julia.
- Erkunde, warum alle Besucher des Hafenfestes das Fest fluchtartig verlassen.
- Erkunde, warum Romeo und Julia im Drama von Shakespeare kein glückliches Liebespaar werden können.

## I wie imaginieren (sich vorstellen)

- Imaginiere eine dritte Geschichte.
- Imaginiere, warum Romeo nicht wegläuft.
- Imaginiere ein Traumpaar. Wie müsste es sein?

## O wie ordnen

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

## U wie urteilen

- Urteile, ob es eine dritte Geschichte geben sollte.
- Urteile, ob Romeo ein schlauer Hund ist.
- Urteile, was du von Vorurteilen hältst.

## 19. GESCHICHTE:

### Der achtzigste Geburtstag

#### Thema:

*Personifizierung von Pflanzen, Gentechnik, Treue, sich Gott gleichstellen, Hybris, Selbstüberschätzung, Überheblichkeit, Allmacht*

#### A wie argumentieren

- Sollte ein Bauer lebendige Kartoffeln züchten können?
- Pro und kontra: genetisch veränderte Nahrungsmittel
- Sollte ein Rübli eine Reise unternehmen können?
- Sollte Gemüse größer werden können als ein Mensch?

#### E wie erkunden

- Erkunde, was dem Bauern an seinem achtzigsten Geburtstag gelungen war.
- Erkunde, was der Bauer sein ganzes Leben lang gemacht hat.
- Erkunde, was die Kartoffeln an Ütlis Geburtstag gemeinsam spielen. Erkläre das Spiel.
- Erkunde, wer der Überraschungsgast ist und wovon er berichtet.

#### I wie imaginieren (sich vorstellen)

- Imaginiere, wie es dem Bauern gelang, lebendige Kartoffeln zu züchten.
- Imaginiere, was der alte Bauer noch hätte züchten können.
- Imaginiere, was Rübli dem Bauern schenkt.
- Imaginiere, was Rübli auf seiner Reise jenseits der Landesgrenze erlebt hatte.

#### O wie ordnen

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ordne sie nach \_\_\_\_\_.

#### U wie urteilen

- Urteile, ob ein Bauer lebendiges Gemüse züchten können sollte.
- Urteile, was du von genetisch veränderten Pflanzen hältst.
- Urteile, ob Pflanzen Reisen unternehmen können sollten.
- Urteile, ob eine Karotte größer sein kann als ein Bauer.

## 20. GESCHICHTE:

### Alles wird gut!

#### Thema:

*Zuversicht, Wünsche, Mut*

#### A wie argumentieren

- Ist es eine Hilfe, wenn man sich nach einem unschönen Ereignis sagt: „Alles wird gut!“
- Passt die Überschrift zu der Geschichte?

#### E wie erkunden

- Erkunde, wie die Tiere heißen und woher sie kamen.
- Erkunde, wie viele Tiere denken, dass alles gut wird.
- Erkunde, wo die Tiere stehen und was sie dort machen.

#### I wie imaginieren (sich vorstellen)

- Suche dir eines der Wesen aus und imaginiere, warum es sagt: „Alles wird gut!“
- Imaginiere, was der Luftballon für einen Unfall erlitten hat.
- Imaginiere, warum die Nacht des Vampirs so schrecklich war.

#### O wie ordnen

- Suche alle \_\_\_\_ aus der Geschichte heraus und ...

#### U wie urteilen

- Urteile, wie für dich lange Nächte sind.
- Urteile, ob eine lange Nacht für einen Vampir schrecklich sein kann.
- Urteile, ob es für dich hilfreich ist, wenn du dir nach einem unschönen Ereignis sagst: „Alles wird gut!“

#### Anmerkungen

- <sup>1</sup> AEIOU-Aufgaben wurden für die „Pädagogischen Werkstatt“ der Robert Bosch Stiftung entwickelt; vgl. auch von der Groeben, A./Kaiser, I. (2012): Werkstatt Individualisierung. Hamburg: Bergmann + Helbig
- <sup>2</sup> vgl. Solzbacher, C./Calvert, K. (2014): Ich schaff das schon ..., Freiburg/Br.: Herder

#### Die Lektüre

Sie möchten „Ist das wirklich alles?“ als Klassenlektüre einsetzen? Bestellen Sie weitere Exemplare der Lektüre inklusive dem Heft zur Lektüre (Bestellnummer: 1821010): [www.friedrich-verlag.de](http://www.friedrich-verlag.de)  
E-Mail: [leserservice@friedrich-verlag.de](mailto:leserservice@friedrich-verlag.de)  
Tel.: 0511 – 40004-150



Sie sind Abonnentin oder Abonnent oder Sie möchten die Materialien für größere Gruppen beziehen? Dann gelten Sonderpreise für Sie!